

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI
“*PROMISE*”
DENGAN TEKNIK ANIMASI DIGITAL 3D**



Ahmad Zainuri
NIM. 1300050033

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2017

PENCIPTAAN FILM ANIMASI “*PROMISE*” DENGAN TEKNIK ANIMASI DIGITAL 3D

LAPORAN TUGAS AKHIR
Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Ahli Madya
Program Studi D-3 Animasi



Disusun oleh:
Ahmad Zainuri
NIM. 1300050033

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2017

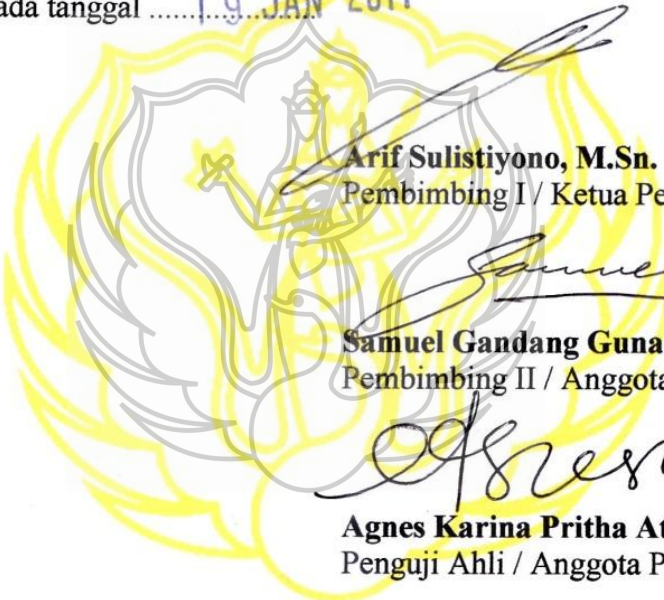
HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

PENCIPTAAN FILM ANIMASI “PROMISE” DENGAN TEKNIK ANIMASI DIGITAL 3D

Disusun oleh:
Ahmad Zainuri
NIM. 1300050033

Pameran, penayangan, dan laporan tertulis Tugas Akhir Karya seni animasi telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal19 JAN 2017



Arif Sulistiyono, M.Sn.
Pembimbing I / Ketua Penguji



Samuel Gandang Gunanto, M.T
Pembimbing II / Anggota Penguji



Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I
Penguji Ahli / Anggota Penguji

Ketua Program Studi


Tanto Harthoko, M.Sn.
NIP. 19710611 199803 1 002

Mengetahui,
Dekan




Marsudi, S.Kar., M.Hum.
NIP. 19610710 198703 1 002

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Zainuri
No. Induk Mahasiswa : 1300050033
Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN FILM ANIMASI “*PROMISE*”
DENGAN TEKNIK ANIMASI DIGITAL 3D

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 19 Januari 2017

Yang menyatakan



Ahmad Zainuri

KATA PENGANTAR

Puji syukur *Alhamdulillahirobilalamin*, atas nikmat Allah SWT, yang telah memberikan nikmat-Nya, ridho-Nya, dan kasih sayang-Nya. Sehingga dapat melalui berbagai proses kehidupan, termasuk proses perkuliahan di D-3 Animasi ISI Yogyakarta hingga semester akhir. Karya animasi “*Promise*” diciptakan dalam rangka memenuhi syarat kelulusan program studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta, merupakan rangkaian puncak untuk menuangkan seluruh hasil kuliah dari semester satu hingga semester lima. Merupakan pembuktian nyata dan harga diri melalui karya yang diciptakan.

Seperti yang diangkat dalam sebuah proses pembuatan karya tugas akhir penciptaan film animasi 3D, “*Promise*” yang berasal dari kisah pribadi dan beberapa referensi dengan berbagai modifikasi, sebuah usaha keras benar-benar dilalui untuk menyelesaikan karya tugas akhir ini hingga titik terakhir. Dibalik animasi yang ditonton hanya sekilas, terdapat perjuangan, tangis, tawa, insomnia, do’a, motivasi, *euforia*, *effort*, *passion*, cinta, marah, bahkan sebuah kebanggaan tersendiri.

Karya tugas akhir penciptaan animasi “*Promise*” dengan teknik animasi 3D, tidak akan tercipta tanpa adanya dukungan yang luar biasa dari banyak pihak. Terima kasih banyak disampaikan kepada :

1. Kedua orang tua Ayah dan Ibu tercinta yang telah memberikan motivasi, dorongan, kasih sayang, cinta, dan inspirasi, bahkan sokongan materiil untuk semua ini;
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Marsudi, S.Kar., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia;

5. Tanto Hartoko, M.Sn., selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi, sekaligus Dosen Wali;
6. Arif Sulistiyono, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I;
7. Samuel Gandang Gunanto, M.T., selaku Dosen Pembimbing II;
8. Seluruh staf pengajar dan karyawan program studi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;
9. Teman-teman kerabat kerja yang telah membantu menyelesaikan terciptanya karya ini, baik *modeller*, *rigger*, dan musik pendukung;
10. Kawan-kawan animasi ISI Yogyakarta angkatan 2013 yang luar biasa, serta kawan-kawan animasi 2012, dan 2014 yang telah memberikan dukungan;
11. Kawan-kawan penghuni kontrakan Muh Hari dan Mugiyanto

Semoga hasil akhir karya animasi 3D “*Promise*” dapat memberikan manfaat baik dari hasil video animasi dan laporan tugas akhir, diharapkan kritik dan saran untuk perbaikan yang membangun di masa mendatang.

Yogyakarta,

Ahmad Zainuri

ABSTRAK

Karya tugas akhir berjudul "*Promise*" berceritakan tentang seorang karyawan yang sedang menunggu waktu pulang dengan melakukan *chatting* menggunakan *handphone* dengan pacarnya dan janji untuk makan malam bersama. Tetapi di sisi lain bos dari si karyawan tersebut justru memberikan beberapa pekerjaan tambahan kepadanya yang harus dikerjakan saat itu juga. Si karyawan tidak bisa berbuat apa-apa selain mengerjakan pekerjaan dan berusaha untuk mengerjakannya, akan tetapi si karyawan tidak bisa berkonsentrasi mengingat janji yang telah dibuat dengan si pacar. Teknik animasi yang digunakan dalam penciptaan animasi "*Promise*" ini adalah menggunakan teknik animasi 3D, sehingga akan didapatkan suasana yang mendekati suasana yang sebenarnya.

Dalam cerita ini si karyawan melamun dan membayangkan dia sudah dalam perjalanan menuju tempat janji dengan pacarnya. Akan tetapi dia terjebak macet yang sangat lama dan menyebabkan dia terlambat menepati janjinya dengan si pacar. Ketika dia sampai ditempat janji dia mendapatkan dari pesan si pacar di *handphone*-nya yang berisi bahwa sang pacar ingin memutuskan hubungan mereka, karena si karyawan tersebut sudah sering terlambat dan si pacar sudah tidak bisa terima lagi. Karena sudah lelah ditambah pesan dari si pacar yang tidak mengenakkan, membuat emosinya meningkat dan akhirnya dia membanting *handphone*-nya dan berteriak sekuat tenaga.

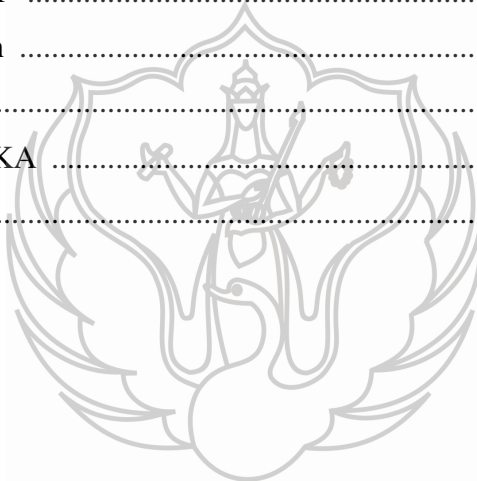
Kata kunci : *Promise*, Bos, Karyawan, Animasi 3D

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan	3
D. Sasaran	4
E. Indikator Capaian Akhir	4
1. Praproduksi	4
2. Produksi	5
3. Pascaproduksi	6
BAB II EKSPLORASI	8
A. Landasan Teori	8
B. Tinjauan Karya	12
1. Pengembangan Konsep	12
2. Teknik Visual	15
a. Desain Karakter	15
b. <i>Animating and Texturing</i>	16
BAB III PERANCANGAN	17
A. Konsep	17
B. <i>Pipeline</i>	18
C. Sinopsis	20
D. Desain Karakter	22
E. <i>Treatment</i>	27

F. Naskah/Skenario	28
G. <i>Storyboard</i>	34
H. <i>Sound/Suara</i>	40
I. Kebutuhan <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	41
BAB IV PERWUJUDAN	43
A. Tahapan Perwujudan	43
1. Praproduksi	43
B. Produksi	45
1. Penganimasian	45
2. <i>Environment</i>	53
C. Pasca Produksi	55
1. <i>Compose</i>	55
2. Efek Visual	57
3. <i>Scoring</i> dan <i>Sound Effect</i>	58
4. <i>Editing</i> dan <i>Final Render</i>	59
D. Penerapan 12 Prinsip Animasi	59
1. <i>Timing And Spacing</i>	59
2. <i>Slow In and Slow Out</i>	60
3. <i>Arc</i>	61
4. <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	61
5. <i>Secondari Action</i>	62
6. <i>Squash and Strecth</i>	63
7. <i>Exaggeration</i>	64
8. <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	65
9. <i>Anticipating</i>	65
10. <i>Staging</i>	66
11. <i>Solid Drawing</i>	66
12. <i>Appeal</i>	67
BAB V PEMBAHASAN	68
A. Pembahasan Proses Karya	68
1. Pengembangan	68

2. Praproduksi	69
3. Produksi	69
4. Pascaproduksi	70
B. Pembahasan Perbandingan Tinjauan Karya	70
1. Cerita	71
2. Desain Karakter	71
C. Pembahasan Isi Film	72
1. <i>Preposisi</i>	72
2. Konflik	73
3. Resolusi	77
BAB VI PENUTUP	79
A. Kesimpulan	79
B. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	82



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Referensi Ruang Bos	12
Gambar 2.2 Referensi Ruang Karyawan	13
Gambar 2.3 Referensi Ruang Karyawan	13
Gambar 2.4 Referensi <i>Cafe</i>	14
Gambar 2.5 Referensi <i>Cafe 2</i>	14
Gambar 2.6 Karakter dalam film <i>short</i> animasi “Sam”	15
Gambar 2.7 <i>Screenshot</i> film animasi <i>short movie</i> “The Answer”	16
Gambar 3.1 <i>Pipeline</i> produksi animasi “Promise”	19
Gambar 3.2 Desain awal karakter karyawan	21
Gambar 3.3 Model 3D karakter karyawan	22
Gambar 3.4 Desain awal bos	22
Gambar 3.5 Model 3D karakter bos	23
Gambar 3.6 Desain awal mata	24
Gambar 3.7 Bentuk mata setelah refisi	24
Gambar 3.8 Desain mobil Corolla	25
Gambar 3.9 Model 3D mobil Corolla 90	25
Gambar 3.10 <i>Storyboard</i>	32
Gambar 4.1 <i>Modelling</i> Karakter	44
Gambar 4.2 <i>Texturing</i> dengan <i>software Blender</i>	45
Gambar 4.3 <i>Texturing</i> dengan <i>Adobe Photoshop</i>	46
Gambar 4.4 Proses <i>rigging</i>	46
Gambar 4.5 Proses animasi	47
Gambar 4.6 Proses <i>lighting</i>	48
Gambar 4.7 Hasil <i>render</i>	49
Gambar 4.8 <i>Screenshot render PNG Sequence</i>	50
Gambar 4.9 Referensi ruang kantor	50
Gambar 4.10 Proses <i>modelling</i> kantor	51
Gambar 4.11 Proses <i>texturing</i> kantor	51
Gambar 4.12 Hasil <i>texture</i> ruang kantor	52

Gambar 4.13 Hasil <i>compose scene 3 shot 3</i>	53
Gambar 4.14 Proses <i>compose scene 3 shot 3</i>	53
Gambar 4.15 Pemberian efek cahaya lampu	54
Gambar 4.16 Proses pembuatan <i>background Music</i>	55
Gambar 4.17 <i>Timing and Spacing</i>	58
Gambar 4.18 <i>Slow In and Slow Out</i>	58
Gambar 4.19 <i>Arcs</i>	59
Gambar 4.20 <i>Follow Trough and Overlapping Action</i>	60
Gambar 4.21 <i>Secondary Action</i>	60
Gambar 4.22 <i>Squash and Strecth</i>	61
Gambar 4.23 <i>Exaggeration</i>	62
Gambar 4.24 <i>Straigh Ahead and Pose to Pose</i>	62
Gambar 4.25 <i>Anticipation</i>	63
Gambar 5.1 Perbandingan tinjauan karya desain karakter	65
Gambar 5.2 <i>Scene 1 shot 2</i>	66
Gambar 5.2 <i>Scene 1 shot 3</i>	66
Gambar 5.3 <i>Scene 1 shot 4</i>	67
Gambar 5.4 <i>Scene 1 shot 6</i>	68
Gambar 5.5 <i>Scene 1 shot 7</i>	69
Gambar 5.6 <i>Scene 1 shot 10</i>	69
Gambar 5.7 <i>Scene 2 shot 3</i>	70
Gambar 5.8 <i>Scene 3 shot 2</i>	70
Gambar 5.9 <i>Scene 3 shot 4</i>	71
Gambar 5.10 <i>Scene 4 shot 5</i>	72
Gambar 5.11 <i>Scene 6 shot 2</i>	72

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejak kecil, manusia sudah diajarkan mengenai cinta, baik cinta terhadap orang tua, teman, diri sendiri, Tuhan, dan sebagainya. Namun seiring perkembangan dan pertumbuhan manusia, baik pria maupun wanita akan mengimplementasikan cinta dengan cara yang berbeda-beda.

Sebenarnya apakah yang dimaksud dengan cinta? Banyak ahli memberikan definisi cinta yang berbeda-beda. Meski ada beragam definisi cinta, tampaknya belum ada satu definisi yang sempurna atau utuh yang dapat mencakup keseluruhan makna cinta itu sendiri. Menurut Sternberg (dalam Sternberg & Barnes, 1988), cinta bukanlah suatu kesatuan tunggal, melainkan gabungan dari berbagai perasaan, hasrat, dan pikiran yang terjadi secara bersamaan sehingga menghasilkan perasaan global yang dinamakan cinta.

Sternberg (1988) memiliki teori tentang cinta yang dikenal sebagai teori segitiga cinta (*The Triangular Theory of Love*). Dalam teori segitiga cintanya tersebut, Sternberg mencirikan cinta terdiri dari tiga komponen, yaitu keakraban atau keintiman (*intimacy*), gairah (*passion*), dan keputusan atau komitmen (*decision/commitment*).

Keakraban atau keintiman adalah perasaan dalam suatu hubungan yang meningkatkan kedekatan, keterikatan, dan keterkaitan. Pasangan yang memiliki *intimacy* yang tinggi akan sangat memperhatikan kesejahteraan dan kebahagiaan pihak lain, menghormati dan menghargai satu sama lain, dan memiliki kesaling pengertian. Mereka juga saling berbagi dan merasa saling memiliki, saling memberi dan menerima dukungan emosional dan berkomunikasi secara intim. Sebuah hubungan akan mencapai keintiman emosional manakala kedua pihak saling mengerti, terbuka, saling mendukung, dan merasa bisa berbicara mengenai apapun juga tanpa merasa takut ditolak.

Mereka juga akan berusaha menyelaraskan nilai dan keyakinan tentang hidup, meskipun tentu saja ada perbedaan pendapat dalam beberapa hal. Mereka mampu untuk saling memaafkan dan menerima, khususnya ketika mereka tidak sependapat atau berbuat kesalahan.

Gairah meliputi rasa kerinduan yang dalam untuk bersatu dengan orang yang dicintai yang merupakan ekspresi hasrat dan kebutuhan seksual. Gairah (*passion*) merupakan elemen fisiologis yang menyebabkan seseorang merasa ingin dekat secara fisik, menikmati atau merasakan sentuhan fisik, ataupun melakukan hubungan seksual dengan pasangan hidupnya.

Keputusan atau komitmen adalah suatu ketetapan seseorang untuk bertahan bersama sesuatu atau seseorang sampai akhir. Dengan kata lain, komitmen sering diartikan sebagai keputusan untuk tetap bersama seorang pasangan dalam hidupnya. Komitmen lebih kompleks dari sekedar menyetujui untuk tetap bersama pasangan dalam menghadapi kesulitan-kesulitan. Komitmen berarti pula mencurahkan perhatian, melakukan sesuatu untuk menjaga suatu hubungan agar tetap langgeng, dan melindungi hubungan itu dari bahaya, dan memperbaikinya bila hubungan itu dalam keadaan kritis.

Kedua belah pihak saling memperhatikan kebutuhan yang lain dan harus meletakkan kebutuhan pasangan sebagai prioritas utama, termasuk kerelaan untuk berkorban secara pribadi demi terciptanya hubungan yang baik. Bila memutuskan untuk berkomitmen, seseorang harus pula menerima pasangan tanpa syarat, memikirkan pasangan sepanjang waktu, dan melakukan sesuatu demi pasangan.

Menurut Baron (salah satu tokoh Psikologi Sosial yang sangat berpengaruh) cinta itu dibagi ke dalam 6 tingkatan diantaranya ada cinta menggebu dan cinta sejawat. Cinta menggebu biasanya terjadi pada pasangan kencan/pacaran di mana tingkatan cinta ini ada ketertarikan pada pasangan secara fisik/sex, biasanya cinta menggebu akan menurun kadarnya ketika memasuki pernikahan, dan biasanya setelah pernikahan cinta menggebu ini hanya berlaku untuk perempuan, namun laki-laki cenderung beralih kepada

cinta sejawat. Cinta sejawat merupakan cinta yang ada pada hubungan sosial yang dekat, seperti orang tua, anak, teman, rekan kerja, dan tetangga. Bedanya cinta sejawat lebih menekankan pada aspek kerja sama yang saling menguntungkan, dan laki-laki cenderung untuk memiliki cinta sejawat pada pasangannya setelah menikah, dimana cinta timbul ketika pasangan saling bekerja sama dalam melakukan suatu kegiatan untuk mencapai suatu tujuan.

Teknik yang digunakan dalam pembuatan animasi ini adalah animasi digital 3D. Proses pembuatan animasi digital 3D menggunakan *software* khusus animasi 3 dimensi, salah satunya adalah *Blender*. Dengan menggunakan teknik animasi digital 3D diharapkan dapat menyajikan suasana yang hampir mirip dengan dunia nyata. Animasi ini nantinya diharapkan mampu memberikan pesan yang positif kepada para penonton.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pembuatan film animasi “*Promise*” dengan teknik animasi digital 3D?
2. Bagaimana penerapan prinsip-prinsip animasi dalam film animasi “*Promise*” dengan teknik animasi digital 3D agar menguatkan pesan yang ingin disampaikan?

C. Tujuan

1. Memenuhi persyaratan mencapai derajat Ahli Madya Program Studi D-3 Animasi.
2. Menerapkan teknik animasi 3D dalam film animasi “*Promise*”.
3. Menyampaikan pesan yang terkandung dalam film animasi kepada para penonton.

D. Sasaran

Target audien dalam karya film animasi “*Promise*” ini adalah remaja dan dewasa usia 15 tahun ke atas. Terutama bagi pemuda-pemudi yang sedang bekerja dan berpacaran.

E. Indikator Capaian Akhir

Hasil akhir animasi “*Promise*” adalah:

Judul Karya	: <i>Promise</i>
Teknik	: Animasi 3D
Desain Karya	: Film Animasi
Durasi Karya	: 3 menit 12 detik
Format Video	: HDTV 1920 x 1080 px 25 <i>frame per second</i>
Render	: format mp4, H264, dan .MOV

Capaian akhir dari film animasi ini dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu praproduksi, produksi, pascaproduksi, yaitu sebagai berikut :

1. Praproduksi

Tahap ini adalah tahap awal atau persiapan dalam pembuatan film animasi:

a. Ide dan Konsep

Proses ini adalah proses pencarian ide dan konsep dalam pembuatan film animasi “*Promise*”.

b. Skenario dan *Treatment*

Skenario adalah keseluruhan ide cerita yang dituangkan dalam bentuk tulisan, menjabarkan mengenai latar, adegan, hingga dialog jika ada. *Treatment* adalah penjabaran dari skenario untuk mempermudah

pembuatan *storyboard*. Skenario ditulis dalam bentuk naskah skenario secara umum, *treatment* ditulis dalam bentuk penjabaran skenario melalui tabel.

c. *Storyboard*

Storyboard adalah *treatment* yang divisualkan menjadi gambar, sehingga menunjukkan secara jelas susunan adegan yang nantinya akan diubah menjadi animasi.

d. *Storyreel*

Merupakan *storyboard* bergerak, menunjukkan durasi dan keseluruhan animasi dalam bentuk visual.

e. *Background Music (BGM)* dan *Sound Effect (SFX)*

Proses pembuatan musik latar animasi. Selain irama pendukung, termasuk suara-suara *ambience* dan suara pendukung.

2. Produksi

Tahap produksi animasi digital 3D meliputi:

a. *Modelling*

Modelling adalah proses pembuatan karakter dan beberapa *property* yang akan digunakan dalam film animasi. Model dibuat sesuai dengan sketsa yang telah ditentukan sebelumnya sehingga objek akan tampak ideal dan proporsional untuk dilihat.

b. *Texturing*

Proses ini adalah proses pembuatan dan pemberian warna dan material (*texture*) pada karakter dan *property* hingga akan tampak kesan yang nyata.

c. Animating

Animating adalah proses pembuatan animasi itu sendiri. *Animating* dapat menentukan arah dimulainya suatu gerakan animasi yang disesuaikan dengan *storyboard* yang telah dibuat pada tahap praproduksi.

d. Lighting

Lighting adalah proses pembuatan dan pemberian cahaya pada model sehingga diperoleh kesan visual yang realistis, karena terdapat kesan kedalaman, ruang, dan bayangan pada objek.

e. Rendering

Proses ini adalah proses pengkalkulasian pada model karakter, *property*, dan *environment* yang telah diberi *texture*, *lighting*, dan *animating*. Dengan demikian akan didapatkan animasi yang tampak nyata dan menarik.

3. Pascaproduksi

Tahap akhir dari proses pembuatan film animasi digital 3D meliputi:

a. Editing

Proses pengaturan pada hasil animasi dan suara yang telah dibuat. Dalam proses ini, animasi dan suara yang tidak diperlukan akan dibuang.

b. Compositing

Proses *compositing* pada elemen-elemen animasi serta pemberian *visual effect* yang dibutuhkan, meliputi pembuatan judul, penambahan *effect* tambahan, dan *ending* dalam film animasi 3D.

c. *Preview & Final*

Tahap penyatuan seluruh animasi, *audio*, dan *compositing* yang telah dibuat.

d. *Mastering*

Karya yang telah siap di-*burn* pada sebuah DVD, di *package* menggunakan DVD *case* berwarna transparan. Sebanyak tiga *copy*.

